



# « L'armoire magique » de C. S. Lewis

Un résumé et une lecture symbolique par  
Roger Glardon, enseignant

Ce document est publié sur le site [www.aesr.ch](http://www.aesr.ch)  
Novembre 2005

## « L'armoire magique »

(1) Pierre, Susanne, Edmond et Lucie, quatre frères et sœurs sont invités à dormir dans la propriété d'un vieux professeur original en pleine campagne anglaise, pour fuir les bombardements allemands sur Londres, durant la Seconde Guerre mondiale.

Une vieille gouvernante, Madame Macready veille avec ses trois servantes, Ivry, Margaret et Betty, sur l'ordre dans le manoir. Les enfants sont heureux de constater l'énormité de l'édifice et se réjouissent d'y jouer durant les jours de pluie. Dans une des chambres visitées, Lucie repère une énorme armoire. En guignant à l'intérieur, elle y trouve des manteaux. Alors qu'elle cherche le fond et ne le trouve pas, elle se trouve soudainement dans la neige au milieu d'une forêt de sapins près d'un lampadaire.

(2) Tumnus, un faune, la rencontre et l'invite à prendre le thé chez lui. Il raconte que ce pays s'appelle Narnia et que son château, Cair Paravel, se situe au bord de la mer orientale, et il se met à lui jouer un air de flûte. Alors que Lucie se décide à partir, il veut la retenir mais fond en larmes, réalisant sa trahison. Il lui explique qu'il est au service de la sorcière blanche et qu'il a la mission d'attraper tous les enfants humains pour les remettre au pouvoir de la sorcière. Rongé de remords, maintenant qu'il connaît enfin un humain, il consent à ramener Lucie au réverbère. Elle lui laisse son mouchoir en souvenir et passe l'armoire pour aller raconter à ses frères et à sa sœur, Susanne, son aventure. Elle est persuadée d'avoir passé plus d'une heure loin d'eux... mais elle n'était en réalité absente que quelques secondes.

(3) Au récit de son séjour à Narnia, personne ne la croit. Ses frères et ses sœurs l'emmènent vers l'armoire qui a un fond comme toutes les armoires normales. Lucie ne comprend plus rien. Elle souffre de passer pour une menteuse aux yeux des autres. Edmond se moque d'elle et la poursuit de ses persiflages les jours qui suivent.

Plusieurs jours plus tard, alors qu'une partie de cache-cache s'engage, Lucie se trouve près de l'armoire et s'y enfuit. Edmond qui la suit veut la surprendre dans l'armoire pour se moquer encore une fois d'elle. Il ferme derrière lui la porte et se retrouve dans le noir, puis dans Narnia. Effrayé, il appelle sa sœur. Pas de réponse. Il lui demande pardon, mais ne l'atteint pas.

Les cris d'Edmond attirent la sorcière blanche qui arrive vers lui avec son traîneau doré, tiré par deux rennes et conduit par un nain laid et agressif.

*La guerre : la nécessité crée l'occasion d'une rencontre. Les enfants vont vers la rencontre du Tout-Autre.*

*L'armoire sans fond : la porte impossible que Dieu ouvre au moment où l'on s'attend le moins.*

*Le lampadaire : le repère dans le pays nouveau. Le signe de l'expérience spirituelle de l'au-delà : une lumière que l'on peut associer au rôle de la Bible dans l'existence humaine (« Ta parole est une lampe à mes pieds », Ps 119,115).*

*Tumnus-le-fourbe : rôle de la diversion, de la fausse amitié et des plaisirs faciles. Faux accueil. Il temporise et suscite la confiance.*

*Le temps de Narnia est éternel. Le temps de Dieu n'est pas le nôtre. Il nous rencontre en son temps. Le temps dans la dimension spirituelle a une autre durée. Comme un rêve.*

*Le témoignage de Lucie fait rire et suscite la méfiance. Son expérience est authentique mais l'isole.*

*Les premières impressions. Lorsqu'on rencontre l'autre monde, on admet l'autre réalité. Mais la « terre » d'Edmond (son cœur) est mauvaise et il va vite oublier ses bonnes intentions.*

La femme est belle, mais son regard est froid et orgueilleux.

(4) Elle se fait appeler « Votre Majesté » par Edmond et veut s'assurer qu'il est un être humain. Alors qu'elle s'apprête à le changer en pierre à l'aide de sa baguette, elle se ravise. Elle l'invite à bord de son traîneau, malgré ses craintes de se perdre et lui offre de le protéger du froid de son propre manteau. La sorcière blanche lui propose de boire une boisson chaude et elle lui demande ce qu'il aimerait manger. Edmond commence à ressentir dans son corps la chaleur, et sous le charme, il réclame des **loukoums**. **Edmond s'empiffre** et ne peut plus s'arrêter. Plus il en mange, plus il en désire. La reine profite de sa distraction pour lui poser des questions au sujet de ses frères et sœurs. Lorsqu'elle apprend qu'ils sont 4 enfants, elle lui demande de les amener chez elle.

La boîte de loukoums est vide. Edmond ne la quitte plus des yeux. S'il en mange encore, il mourra d'indigestion... mais il est sous le charme du désir. Il n'hésite plus à aller chez la reine alors qu'il ne souhaitait pas la suivre.

Elle lui promet des loukoums à perte de vue dans sa maison, elle lui promet d'être prince héritier chez elle, alors que ses sœurs et son frère seront sa cour. Elle le flatte en parlant de son intelligence et de sa beauté, alors qu'il a maintenant le visage boursoufflé, rouge et collant à cause des loukoums... En réalité, il est pitoyable. Il veut rester et aller directement au château de la sorcière. Elle insiste pour qu'il lui amène sa famille. Elle lui désigne la lampe, endroit intermédiaire qui permet le retour au pays des humains mais aussi l'aller au pays de Narnia.

Elle lui propose de ne rien dire à sa famille, prétextant que Lucie aurait été « influencée » par **des faunes « qui racontent n'importe quoi »**. Edmond doit leur cacher l'identité de cette femme et conduire ses sœurs et Pierre en sa présence, sous le sceau du mensonge.

Edmond réclame un dernier loukoum qui lui est refusé et rencontre, tout dépit, Lucie qui revient de chez Tumnus. Il feint les excuses et laisse croire à Lucie, folle de joie, qu'ils vont en causer avec les autres. Elle s'étonne de voir Edmond boudeur et l'air affreusement agité.

Edmond sent qu'il a fait un mauvais choix, mais il est vaincu par le désir de consommer des loukoums, et gagné par l'idée de devenir roi et de régner sur Pierre et ses sœurs. Lorsque Lucie mentionne la sorcière blanche, **il affirme (sans en avoir jamais rencontré) que les faunes racontent n'importe quoi**, autant de paroles qui lui viennent directement de la sorcière.

**La sorcière blanche** symbolise le mal incarné. Elle apparaît belle et se vêt comme une reine. Elle commande avec méchanceté et menace. Elle applique son règne par le moyen de sa baguette magique, arme absolue pour détruire toute résistance. Son premier réflexe est de **tuer Edmond**. Puis, elle change de plan, parce qu'elle n'a plus de créature à **tuer, par ruse**. **Sa générosité est feinte**. Elle a donc des choses bonnes (en apparence) à offrir et possède le pouvoir :  
- de soulager du froid  
- de guérir  
- de nourrir  
- offrir la mobilité (traîneau)  
- offrir des douceurs (plaisir)

**Edmond symbolise le côté faible de l'homme**. Il se laisse flatter par le premier venu et n'attend que de croire à des mensonges :  
- beauté (narcissisme)  
- intelligence (vanité)  
- promesse de règne (désir de toute puissance, orgueil)  
- loukoums à perpétuité, rassurer ses angoisses boulimiques  
Il n'a aucune barrière morale qui lui donnerait le signal du piège qui se trame. Aucune objectivité. Son état de cœur fait de lui une victime toute désignée.

**Désinformation** : « les faunes mentent ». Edmond ne vérifie pas.

**Mensonge** : Edmond doit cacher la réalité de sa mission.

**Loukoum** : objet de tentation. Il tue à terme et ne satisfait jamais.

Lucie lui explique que la reine a jeté un sort sur le pays en le maintenant perpétuellement dans **l'hiver** sans que Noël n'arrive, et qu'elle transforme toute résistance en pierre. Le père Noël lui-même est interdit d'accès.

(5) A la grande surprise de Lucie, **Edmond nie tout** devant Pierre et Susanne. Il la fait passer pour une folle. Elle se réfugie dans les larmes et **continue à témoigner de la réalité**. Pierre et Susanne pensent que Lucie devient folle. Ils veulent consulter **le professeur**.

Contre toute attente, ils constatent que le professeur est logique. Il leur fait admettre que Lucie n'est pas folle, qu'elle est sincère et que le monde qu'elle a découvert peut tout à fait exister. Il les encourage à respecter leur sœur et à vérifier les allégations d'Edmond, qui semble se nourrir de méchanceté gratuite.

Les jours passent. **La vieille maison** est connue dans toute l'Angleterre pour ses pièces secrètes et mystérieuses. **La gouvernante** qui n'aime pas les enfants, conduit des groupes de visiteurs dans les couloirs. Elle a ordonné aux enfants de disparaître de sa vue lorsqu'elle conduit un groupe ou, alors, de le rejoindre et de se taire pour écouter les explications sur l'histoire des objets.

(6) Ce jour-là, les enfants sont surpris dans leurs jeux, et, ne voulant pas être intégrés à un groupe de visiteurs, ils se réfugient dans la chambre de l'armoire. Mais, **la gouvernante** semble justement vouloir montrer aux visiteurs cette armoire pour leur dire qu'elle a la renommée d'être la porte qui mène aux autres mondes.

Contraints de se cacher à l'intérieur, ils entrent tous les 4 dans Narnia. Lorsqu'ils se rendent compte qu'ils sont dans l'au-delà, Pierre présente officiellement ses excuses à Lucie. Ils enfilent **les manteaux** pour ne pas tomber malades dans le froid. Edmond se trahit en leur proposant d'aller au réverbère. Pierre et les autres le prennent pour un ignoble traître, ce qu'il est. Il les suit, humilié, mais animé d'une forte envie de se venger. Lucie leur propose de se rendre chez Tumnus, mais ils constatent que son logis a été forcé et ils lisent sur un billet signé de **Maugrim**, le chef de la police secrète de la reine, que Tumnus va être jugé pour haute trahison.

Susanne a envie de rentrer, mais Lucie leur explique que le faune Tumnus s'est mis en danger à cause d'elle et qu'il faut le sauver. Malgré la faim, ils sont d'accord (à part Edmond). **Un rouge-gorge** se tient silencieux à un mètre d'eux. Il ne parle pas mais fait mine de les laisser s'approcher. En le suivant, les enfants arrivent chez des castors qui parlent.

***Edmond** incarne ici la **méchanceté**. Il choisit de mentir et trouve du plaisir à écraser le plus petit. C'est sa parole contre la sienne.*

***L'hiver** : Satan maintient des conditions qui freinent la vie, voire l'empêche de se développer. Il s'oppose à Noël, fête qui annonce l'arrivée de Dieu parmi les hommes.*

***Lucie** incarne le **témoin fidèle** : vulnérable, mais en possession d'une vérité essentielle. Elle est prête à souffrir les moqueries plutôt que de se taire.*

***Le professeur** symbolise le **parfait pédagogue et la logique** : il n'écarte aucune hypothèse et laisse aux enfants le temps de tirer leurs conclusions. Il ouvre un champ de liberté à la réflexion et au choix.*

***La maison** : lieu créé par Dieu, théâtre de son action parmi les hommes.*

***La gouvernante** incarne une religion morte. On visite les pierres, les meubles et les restes sans vie d'une histoire passée.*

***Les manteaux** : moyens mis à disposition par la providence pour pourvoir aux besoins nouveaux dans de nouvelles situations.*

***Maugrim** : chef de la police secrète. Il incarne les puissances occultes qui se cachent et tendent des trappes.*

En chemin, **Edmond essaie de semer le doute** dans la tête de Pierre. Il lui laisse entendre que le faune et le rouge-gorge pourraient être des traîtres.

(7) Lorsque le rouge-gorge disparaît soudainement, ils repèrent **un castor qui parle**. Mais celui-ci se cache prétextant que certains arbres sont au service de la reine et lui racontent tout. Le castor leur montre aussi **le mouchoir** de Lucie que Tumnus lui a remis peu avant son enlèvement. Les enfants le suivent jusque dans sa demeure, sur le barrage d'une rivière gelée. Là, un souper les attend. Edmond a eu le temps de repérer les deux collines entre lesquelles se trouve le château de la reine. Il prépare déjà un plan de fuite pour aller prévenir la sorcière blanche de leur présence. **Il rêve de dominer Pierre.**

Quant aux castors, ils prononcent pour la première fois le nom merveilleux d'**Aslan** qui serait en train de revenir au pays. A ce nom, chacun réagit sans le connaître. Edmond se sent étrangement mal, comme si un juge cruel arrivait pour le condamner, les autres ressentent une joie immense et indéfinissable.

(8) Les enfants proposent aux castors des scénarios pour sauver Tumnus. Les castors les en dissuadent parce qu'ils savent *le retour d'Aslan proche et seul Aslan peut désarmer la reine. Son retour est annoncé depuis des générations et il est impatientement attendu pour délivrer le pays du joug de la sorcière.* Ils doivent introduire les enfants auprès **d'Aslan près de la table de pierre**. C'est là que doit survenir la délivrance de Narnia.

Aslan est un lion, fils de l'Empereur-d'au-delà-des-mers. Il a toute autorité pour changer le cours des choses. Mais aux yeux des castors, les enfants sont importants. **Une ancienne prophétie** annonce que lorsqu'ils régneront sur les 4 trônes de Narnia, les malheurs cesseront.

La sorcière blanche veut faire croire aux habitants de Narnia qu'elle est humaine (pour légitimer son règne à Narnia), mais les Narniens savent qu'elle descend d'une « **jinn** », **première femme d'Adam et de géants**. Elle n'est donc pas humaine. Les castors savent que les humains peuvent être bons ou mauvais, mais les êtres qui leur ressemblent ne peuvent être que mauvais. Connaissant la prophétie, elle n'a que le projet de **détruire la présence humaine** sachant son pouvoir menacé.

Alors que les castors expliquent aux enfants les enjeux du pouvoir en Narnia, Edmond a disparu discrètement. Panique à bord. Les enfants veulent se mettre à sa recherche, mais Monsieur Castor les en dissuade.

**Rouge-gorge** : médiateur entre les deux mondes. Ange au service des enfants.

**Edmond** incarne ici le **doute** en discutant l'identité des Narniens.

**Le mouchoir** : objet de ralliement entre les peuples amis. Il permet l'échange. Il permet aux humains d'identifier les amis.

**Edmond** veut dominer sur son grand frère. Mythe du droit d'aînesse. Volonté de toute-puissance.

**Le nom d'Aslan a un impact dans le subconscient des enfants. C'est le « vide de Dieu » qui se cache dans notre inconscient et nous attire à Lui. Il inspire jugement ou joie.**

La **prophétie** est connue de tous les Narniens. **Aslan** est le **Messie**. Après avoir créé Narnia, il doit revenir pour délivrer le pays du mal.

**La Table de pierre (1)** : lieu Narnien de rendez-vous entre Aslan et les êtres créés. C'est une sorte de Golgotha, de lieu de sacrifices selon une ancienne loi établie par Dieu.

**Les 4 trônes** : Aslan intègre les humains dans son règne. Ils sont, par son choix, appelés, à régner. De fait, ils attirent la jalousie des puissances ennemies.

Les « **presqu'humains** » sont des puissances illégitimes, des anges déchus.

En regardant Edmond dans les yeux, le castor a tout de suite **discerné** en lui un *tricheur*. Il est certain qu'il a mangé la nourriture de la sorcière et qu'il était avec elle. Maintenant, c'est la fuite vers la Table de pierre, lieu de rencontre entre Aslan et les humains. **Aslan règlera la question d'Edmond seul.**

(9) Edmond, en fuite, soupire après le souvenir d'une mauvaise nourriture magique au mépris d'une bonne nourriture ordinaire. Il chasse de lui la pensée que la sorcière est le mal absolu et la considère comme le bras vengeur qui va l'établir au-dessus des autres dans la volupté et le règne. Il a oublié son manteau. La souffrance due au froid, à la solitude et à l'insécurité le pousse à accuser en pensée son frère.

Le château de la sorcière se dresse, magnifique, glacial, silencieux, effrayant. A l'intérieur, des statues de Narniens meublent l'édifice. Edmond aperçoit un lion en pierre qu'il croit être Aslan. Il « blasphème » en le grimant de son crayon. Il se donne ainsi l'illusion rassurante que celui qui incarne et symbolise le jugement dernier n'est qu'une farce sans force et réduite au silence.

Un loup redoutable, Maugrim, introduit Edmond auprès de la sorcière, furieuse de ne pas voir apparaître les 4 enfants. Elle ordonne l'attelage de son traîneau pour partir, en présence d'Edmond, à la recherche de ses frères et sœurs.

(10) Du côté des castors et des 3 autres enfants, c'est la fuite silencieuse dans la nuit vers la table de pierre. Il se met à neiger. Cela efface les traces. Ils se réfugient pour la nuit dans une cachette, un trou creusé antérieurement par des castors. Le lendemain, ils se réveillent au bruit des clochettes d'un traîneau. La panique fait vite place à l'émerveillement : **le père Noël** arrive. C'est le signal que les changements radicaux ont commencé à Narnia. C'est l'annonce du printemps. Ce père Noël n'est pas un clown grotesque comme sur la terre des hommes. Il inspire joie et respect profond aux enfants.

Le père Noël leur annonce qu'il a été empêché de venir à cause du pouvoir de la sorcière... mais celui-ci baisse maintenant d'intensité. Aslan arrive. Le père Noël distribue des cadeaux personnalisés et utiles pour la suite, puis, il part en laissant de quoi faire la fête (manger et boire) en attendant Aslan.

Mme Castor reçoit : une nouvelle machine à coudre  
M. Castor : la réparation de son barrage et une écluse  
Neuve

*La destruction des hommes est au programme de la sorcière. C'est son règne qui est en jeu.*

*Don de discernement chez M. Castor : il a perçu en Edmond la faiblesse et le compromis avec le mal.*

**Laisser à Aslan l'initiative et les moyens de sauver Edmond.** Cette mission ne relève pas des compétences des enfants, même s'ils sont de bonne volonté. Ils ne peuvent sauver leur frère.

*Blasphémer : se moquer des choses saintes. Cela donne l'illusion de l'indépendance, du courage et de l'inefficacité de Dieu.*

*La neige : nouvel élément providentiel. Sans elle, les traces des fuyards les livrent aux ennemis. Providence = prévoir d'avance. Dieu sait d'avance et planifie des circonstances pour ceux qui L'aiment. (« Toutes choses concourent... », Ro 8,28)*

**Le père Noël : 1/ Image de Jean le baptiseur. Celui qui annonce le retour de la vie, la fin de l'hiver (inconfort, prison et dépendance).**

**2/ Image du Saint-Esprit. Il donne les moyens de se préparer à accueillir le Sauveur. Repentance, force pour combattre, force pour guérir, force pour tenir l'ennemi à distance. Grâce individualisée.**

Pierre : une épée et un bouclier  
Susanne : un arc et des flèches pour le combat à distance. Une corne pour appeler à l'aide  
Lucie : une fiole d'un breuvage pour la guérison. Un couteau pour sa protection.

(11) La reine montre son vrai visage à Edmond et l'entraîne avec elle à la recherche de ses frères et sœurs. Il est une monnaie d'échange et sa vie ne tient à rien. Elle envoie les loups à la poursuite des fuyards. L'action du printemps la freine et la contraint à faire un détour qui dure des heures interminables. Edmond connaît les affres de la faim, du froid et de la peur.

La sorcière s'arrête devant des animaux en fête autour de cadeaux et de nourriture. Le père Noël est passé par là. Elle les transforme en pierre.

Le dégel s'accélère forçant le traîneau à s'immobiliser. Le nain, traité d'esclave par la sorcière, lie Edmond et tout le monde se met en marche. La neige fait place à l'herbe et au grand réveil de la nature : la lumière, les couleurs, les odeurs et la chaleur annoncent le grand réveil. De l'aveu même du nain, le printemps est là.

(12) En marchant vers la Table de pierre, tout le monde éprouve dans son corps le réveil de la nature et se sent comme éveillé et participant à cette énergie en marche. La table se dresse devant eux, sinistre et imposante. Elle est gravée de lettres indéchiffrables appartenant à un autre temps. Plus bas scintillent les couleurs bigarrées du camp d'Aslan. A l'approche de ce lieu féérique, une musique accompagne les arrivants.

Aslan, lion majestueux, se tient au milieu de ses créatures au nombre desquels se tiennent des naïades (divinités des sources), des dryades (divinités des arbres), des centaures, des licornes et toutes sortes d'animaux parlants. Pierre, affolé, introduit le groupe auprès d'Aslan.

Celui-ci l'appelle par son nom et sa race (humaine) et fait de même avec les autres. Sa voix puissante leur communique de suite paix et assurance. A la nouvelle de l'absence d'Edmond, le visage d'Aslan s'attriste. Il ne formule ni reproche ni excuse envers le groupe. Il leur fait simplement savoir que les choses vont se compliquer.

Puis Aslan invite ensuite les arrivants à un festin et présente seul à Pierre Cair Paravel, perché sur la colline, le château aux quatre trônes, situé à l'embouchure de la grande rivière et au bord de la mer. Il annonce à Pierre qu'il sera le grand roi qui règnera sur les autres.

- **L'épée et le couteau** : la parole de Dieu (la Bible)
- **Le bouclier** : la foi
- **La machine à coudre** : habiller les âmes nues et fragiles / mettre les éléments ensemble / cure d'âme
- **L'arc et les flèches** : tenir l'ennemi à distance par la louange et l'intercession
- **La corne** : la prière / le cri au père / l'alerte
- **La fiole** : la prière de guérison / la parole d'amour

**Action de Satan en péril** : tuer et détruire. (Car il sait qu'il a peu de temps...) Son règne prendra fin à cause des humains créés par Dieu.

**Le dégel** : la vie nouvelle remplit celui qui s'est tourné vers Dieu. Il découvre des sentiments, des sensations et des réalités qu'il ne soupçonnait pas. Elles sont toutes marquées par la beauté et l'originalité.

**La Table de pierre (2)** : élément visible d'une alliance. Support reconnu par les deux parties. Tables de la loi. L'écriture mystérieuse dans la pierre confirme le caractère durable, éternel et intangible de l'alliance. C'est le lieu où l'on sacrifie les vies pour l'expiation du péché.

**Les animaux parlants** : ces créatures communiquent avec le grand Roi. (Nous ne sommes plus appelés esclaves mais amis...)

Des bruits de panique, suivis d'un son de cor, indiquent l'attaque surprise contre Susanne d'un des grands loups de la sorcière. Aslan demande à ses créatures de laisser Pierre aller se battre seul pour démontrer son courage et sa force. Il voit Susanne s'accrocher à un arbre, mais la terreur la saisit au point de lui faire perdre ses forces : elle risque de tomber. Pierre n'écoute pas son angoisse et se rue sur l'animal furieux. Un hurlement et un assaut aveugle du loup contraint Pierre à enfoncer son épée jusqu'à la garde dans le cœur du loup qui n'a pas daigné se protéger face à un être si petit. Ensanglanté et épuisé, Pierre aperçoit un loup disparaître dans les fourrés, suivi sur l'ordre d'Aslan par les créatures les plus puissantes et les plus rapides. Il les mènera sans le savoir auprès de la sorcière et le salut d'Edmond devient alors possible.

Aslan adoube publiquement Pierre en le baptisant d'un nouveau nom : Pierre, terreur des loups. Il l'invite à nettoyer son épée après usage.

(13) La sorcière décide de lier Edmond à un arbre et de l'égorger pour annuler la prophétie. Elle regrette de ne pas le faire sur la Table de pierre, parce qu'elle a toujours sacrifié ses victimes sur elle, mais le temps presse. En réalité, il est trop tard : au moment où le couteau va ouvrir la gorge de l'enfant, les créatures d'Aslan surgissent dans une grande confusion, arrachent le couteau, délivrent Edmond et le ramènent à Aslan. La sorcière et le nain ont eu le temps de se transformer en pierre et en souche pour se camoufler.

Conduit à Aslan, Edmond s'entretient longuement avec lui. Personne ne saura jamais ce qui s'est dit. Après le dialogue, Aslan invite les enfants à ne pas revenir sur le passé. Cela ne sert à rien.

Puis un nain vient un nain vient annoncer la venue de la sorcière. Aslan la contraint de laisser sa baguette au pied d'un arbre et s'avance seul pour parler avec elle.

La sorcière ne regarde pas Aslan dans les yeux. Elle lui rappelle la loi ancienne de la table qui reprend les mêmes termes qui figurent sur le sceptre de l'empereur : « Tout traître appartient à la sorcière et lui donne le droit de le tuer ». A ce titre, elle réclame Edmond. Aslan s'isole avec elle et négocie sa propre vie contre celle d'Edmond. Elle est d'accord. Pendant tout le dialogue, Edmond reste serein et ne pense plus à lui, mais s'attend à la solution d'Aslan.

Personne dans le camp ne sait ce qu'Aslan a convenu avec la sorcière, mais chacun sent que quelque chose de grave se prépare.

***Les créatures :** la diversité des espèces montre l'intérêt que Dieu porte à chacun personnellement. Il crée la variété et établit des liens entre les espèces et les races. Il les rend interdépendantes. L'amour permet l'échange. Dieu règne et planifie.*

***Cair Paravel :** le lieu où règneront les élus. Dieu promet des couronnes à ceux qui auront vaincu le mal. Il leur annonce qu'ils règneront avec Lui. Ce lieu est situé à la croisée des chemins, il est haut placé pour être vu et pour voir. Il est situé au bord d'un fleuve, symbole de vie.*

***Le festin d'Aslan :** le repas de la cène. Christ nous invite à l'intimité et à entretenir la vie.*

***Le premier combat :** armé et rassuré par la présence d'Aslan, Pierre est envoyé au combat sur son ordre. Obéissance et confiance. Il n'a pas le temps de réfléchir sur ses chances de gagner. La responsabilité incombe à Aslan. La vie chrétienne n'épargne pas les épreuves.*

***Pierre, la terreur des loups :** un nouveau nom lui est donné. Nouvelle identité en Christ. Il s'est battu avec les nouvelles armes et il est reconnu par Aslan lui-même.*

***Nettoyer l'épée :** les traces des combats et des victoires ne doivent pas servir à rassurer et donner envie de combattre par ses propres forces. L'épée doit être nettoyée et rester aux ordres du maître.*



(14) Aslan ordonne de lever le camp pour laisser cet endroit désert. Il donne à Pierre beaucoup de consignes pour se préparer à l'éventualité d'une attaque, lancée par la sorcière dans les prochains jours. Il laisse entendre à Pierre que, pour cette nuit, il n'y aura pas de bataille.

Aslan semble infiniment morose. La nuit, les filles pressentent une catastrophe et ne dorment pas. Elles surprennent Aslan en dehors du camp et le suivent. Il les invite à faire avec lui un bout de chemin et à lui tenir compagnie. Il leur fait promettre de le laisser terminer seul sa course. Elles devront se cacher et observer. Elles le voient ainsi s'approcher de la Table de pierre où l'attend la sorcière, entourée de son armée de démons, de carabosses, de minauderies, de géants et de tous les êtres malfaisants de l'univers.

D'abord effrayés, les nains et les carabosses constatent qu'Aslan ne cherche pas à se défendre. Ils lui attachent alors les pattes en le serrant jusqu'au sang et la sorcière ordonne qu'on lui rase la crinière. Aslan ne ressemble plus qu'à un grand chat. Les créatures ténébreuses rassurées se moquent de lui, le torturent et le traînent sur la Table de pierre. Avant de l'égorger, la sorcière lui fait comprendre que son règne est terminé et qu'elle s'apprête à reconquérir Narnia et à détruire toute résistance.

(15) La sorcière lance l'attaque. Les deux filles sentent passer cette armée maudite autour et au-dessus d'elles. Elles vont ensuite détacher la muselière d'Aslan. Incapables de le délier, elles voient une multitude de souris grignoter les cordes.

Toute la nuit, elles pleurent à ses côtés en l'embrassant et en le chérissant. A l'aube, une lueur particulièrement belle embrase l'horizon. Les filles, transies de froid, regardent au loin et sursautent au bruit phénoménal d'une explosion. Dans leur dos, elles voient la Table de pierre cassée en deux. Aslan n'est plus sur la table. Il leur apparaît dans sa gloire, vivant, la crinière au vent et amical.

Aslan leur explique que la sorcière ne connaissait que la magie ancienne. « La sorcière connaissait la puissante magie. Mais il existe une magie plus puissante encore, qu'elle ne connaît pas. Le savoir de la sorcière remonte seulement à la nuit des temps. Mais si elle avait pu voir un peu plus loin, dans le silence et l'obscurité qui précède la nuit des temps, elle aurait lu là une incantation différente. **Elle aurait su que si une victime consentante, qui n'avait pas commis de trahison, était tuée à la place d'un traître, la table se briserait et la mort elle-même serait vaincue** » (« L'Armoire magique », p. 212).

**Edmond transformé** : il ne regarde plus à lui mais à Aslan.

**La loi ancienne** : tout traître est condamné à mourir sous le couteau de la mort. Il appartient de facto à la sorcière.

**Aslan triste** : la passion du Christ, seul à Gethsémané.

**Les sœurs** : témoins de la passion, elles accompagnent Jésus un bout mais ne peuvent rien pour Lui.

**Raser la crinière** : ôter les attributs glorieux de Jésus. Dévoiler sa nudité au monde pour donner l'illusion qu'il n'est rien de plus qu'une créature sans force. (Samson)

**La mort d'Aslan** : le sacrifice d'expiation et de substitution de Jésus-Christ, Agneau de Dieu sur la croix de Golgotha. Il prend la place de l'homme pour lui donner accès à la vie éternelle. La mort est anéantie. Notre espérance en une vie éternelle est garantie par la puissance de Dieu et Sa justice.

**Les sœurs** : les femmes au tombeau qui reconnaissent le Ressuscité.

**Les souris** : nouvel effet de la providence. Les anges roulent la pierre.

**La magie plus ancienne** : le mystère de l'Agneau de Dieu préparé dès avant la fondation du monde. Le second Adam, le souverain sacrificateur qui vient avec son propre sang.

(16) Aslan se rend au château de la sorcière. Il saute par-dessus la muraille et souffle sur chaque statue qui reprend vie. Les morts ont l'impression d'avoir dormi. Les rires, les bruits et la joie des retrouvailles changent ce « cimetière » en lieu de vie. On aère toutes les pièces du château et on organise la sortie du château pour voler au secours de l'armée de Pierre. Le géant Tonitruant brise la grande porte de fer et les troupes d'Aslan foncent vers le champ de bataille.

Arrivé en courant sur place, Aslan se rue sur la sorcière effarée et la terrasse. Il délivre ainsi Pierre aux prises avec elle.

(17) La bataille tourne à l'avantage de l'armée de Pierre. Les ennemis apprenant la mort de la sorcière se rendent ou fuient. Pierre annonce que la bataille a été gagnée grâce au courage d'Edmond, qui a eu l'intelligence de briser d'un coup d'épée la baguette de la sorcière. Blessé à mort, il se fait soigner par le cadeau reçu par sa sœur Lucie. Aslan la pousse à soigner le plus grand nombre de blessés, sans s'attarder auprès d'eux pour voir si sa médecine agit.

Alors qu'Edmond apparaît guéri et différent, Aslan organise un festin.

Le lendemain, Aslan couronne publiquement les quatre enfants. Il leur remet un sceptre en main. Il les adjure d'être dignes de leur rang jusqu'à la fin de leur existence, car on est roi ou reine pour toujours.

Ils récompensent à leur tour tous ceux qui les ont aidés. Aslan disparaît en douce comme il le leur avait annoncé. Il n'est pas un lion « apprivoisé ».

Leur règne commencé, les quatre frères et sœurs s'adonnent à la chasse aux ennemis dispersés pour délivrer le pays de leur influence et de leurs actes néfastes. Puis, ils imposent la paix en Narnia, édictent des lois pour protéger les faibles, protègent l'enfance et font alliance avec les Etats voisins.

Pierre le magnifique devient un guerrier redouté. Susanne la douce reçoit les hommages de tous les princes environnants. Edmond le juste impose respect pour son sens de l'équité et son autorité naturelle. Lucie la vaillante amène énergie et joie et fait rêver les princes.

Un jour, Tumnus leur annonce la présence d'un gigantesque cerf blanc. Une chasse interminable s'engage laissant derrière les rois et les reines tous les serviteurs et les animaux épuisés.

**La Table de pierre se casse :** la loi est accomplie, sa fonction n'a plus de raison d'être. Il n'y a plus de sacrifices d'expiation parce que le parfait a pris la place des traîtres. La mort est vaincue.

**La danse :** associée à l'émergence de la vie, la danse exprime la joie de la création et de la délivrance. (Danse de Miriam après la traversée de la mer Rouge).

**Aslan ressuscité revient :** Jésus revient à la fin du temps de l'Eglise. Il vient avec les ressuscités et l'Eglise enlevée pour la dernière bataille.

**Le souffle d'Aslan :** à l'image du souffle créatif de Dieu dans la genèse, Aslan souffle l'esprit de vie sur les morts et les rappelle à la vie. Les morts « dormaient, en attendant d'un sauveur. 2 images : 1/ nouvelle naissance, rempli de l'Esprit Saint 2/ résurrection des morts.

**Le couronnement :** ils sont établis par le roi même pour régner sur Narnia.

**Le règne du juste :**  
□ chasser le mal dans le pays  
□ établir la justice  
□ établir des alliances de paix

**Les quatre manteaux manquants :** trace visible de leur expérience avec l'au-delà (guérison, changement en profondeur de son état de conscience, etc.).

Motivés à en découdre avec le noble animal, ils parviennent au réverbère, effacé depuis longtemps de leurs souvenirs. Ils s'engagent dans le fourré qui les fait sortir de l'armoire. Ils se retrouvent tous dans la chambre devant l'armoire. Dans celle-ci manquent quatre manteaux...

Madame Macready ne pénètre pas dans la chambre. Ils racontent leur récit au vieux propriétaire qui croit tout et les invitent à ne pas retourner par ce chemin en Narnia. Le temps viendra où ils seront rappelés dans ce monde. D'autres personnes ont fait la même expérience. Ils les reconnaîtront à l'expression de leur visage et à des paroles particulières. Ils sont invités à ne pas parler de cette expérience autour d'eux. Personne ne les croirait. Cela ne ferait que les isoler davantage.

***La fin de la sorcière :*** *l'anti-Christ est vaincu. Un règne de mille ans de paix est prévu. Les rachetés règnent avec Christ.*

***Le retour interdit :*** *refaire le même chemin (réchauffer la vieille soupe) ne sert à rien. On est appelé à avancer. Refaire les mêmes expériences constitue un manque de foi et ne mène jamais à revivre la même expérience. Illusion et nostalgie dangereuse. Nous avons le mandat de regarder en avant et de faire confiance.*

***Les frères et sœurs :*** *ceux qui ont passé par là se reconnaissent. Il n'est nul besoin de chercher à en créer artificiellement. Ils sont ajoutés par la volonté du Roi.*